ジャラポンゲーム 上がり方のまとめ

①「ポン」も「リーチ」もせず、自分がめくったパイで上がった。	得点表のベル＋ボーナス得点（下記）を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
②「ポン」も「リーチ」もせず、人の捨てたパイで上がった。	得点表のベル＋ボーナス得点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
③「ポン」をして、それから自分がめくったパイで上がった。	得点表「ポン」の欄のベル＋ボーナス得点を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
④「ポン」をして、それから人が捨てたパイで上がった。	得点表「ポン」の欄のベル＋ボーナス得点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
⑤「リーチ」をして、それから自分がめくったパイで上がった。	得点表のベル＋ボーナス得点＋30ベルを、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
⑥「リーチ」をして、それから人が捨てたパイで上がった。	得点表のベル＋ボーナス得点＋30ベルを、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。

ボーナス得点一覧

①オールマイティが入っていて上がった。	ボーナス得点として＋30ベルもらえる。
②「ドラパイ」と同じパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として、＋「ドラパイと同じ番号のパイの数」×30ベルがもらえる。
③「リーチ」をして、「ボーナスパイ」と同じパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として、＋「ボーナスパイと同じ番号のパイの数」×30ベルがもらえる。

村長さんが上がったときは、みんなから10ベルずつもらいます。

—お客様へ—

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5 (株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789

【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時,13時～17時 (電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけ下さい。)

取扱説明書

くちにいれない

⚠ 警 告（けいこく）

保護者の方へ、必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

⚠ 注 意（ちゅうい）

●透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息するおそれがあります。
●ベルを切り取ったあとのクズは捨ててください。
●踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な扱いはしないでください。
●遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

使用上の注意

●必ず取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
●破損・変形などの原因になりますので、ジャラポン台やジャラポンパイなどに無理な力を加えないでください。
●落とすなど強い衝撃を与えたり、無理な力を加えたりしないでください。
●高温・多湿の場所や直射日光が当る場所での使用や保管は行わないでください。
●ジャラポン台に水をこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないでください。
●ゲームシートに反りなどがある場合は、軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。
●ポリ袋は、包装材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

●製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。
●ゲームの種類によって、遊べる人数が異なります。

2人～4人用 **対象年齢5才以上**

セット内容

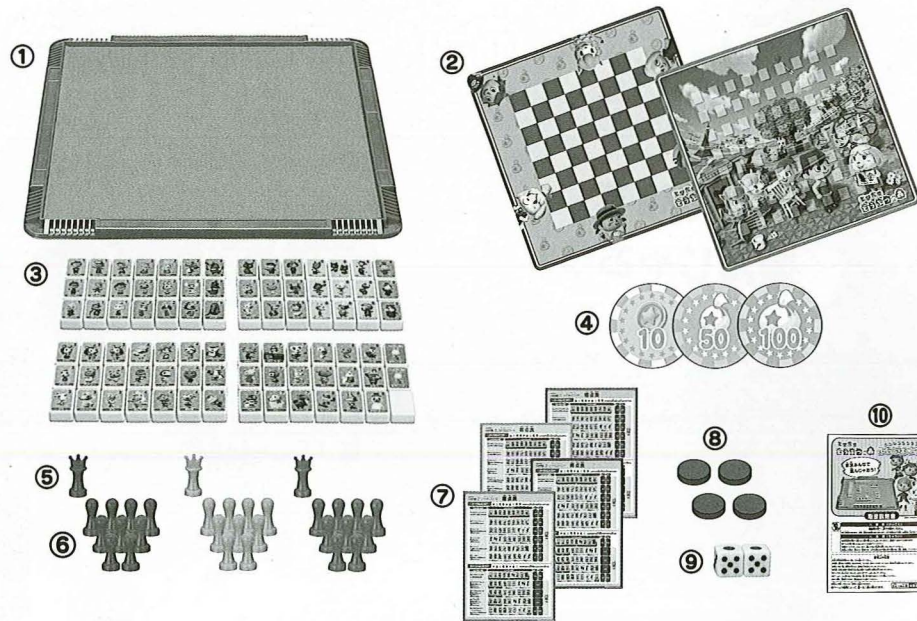
①

②

③

④

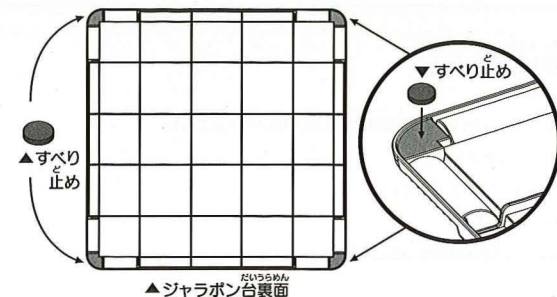
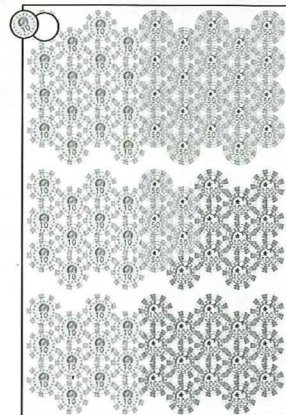
⑤ ⑥

⑦ ⑧ ⑨ ⑩

①ジャラポン台(1台)
②ゲームシート(2枚)
③ジャラポンパイ(84個)
(紙製パイケース付き)
※白いパイ1個は予備

④ベル(得点)
10ベル40枚・50ベル25枚・100ベル25枚
⑤王様コマ(赤・黄・青各1個)
⑥兵隊コマ(赤・黄・青各9個)

⑦ジャラポンゲーム得点表(4枚)
⑧すべり止め(4個)
⑨サイコロ(2個)
⑩取扱説明書(1冊)(本書)

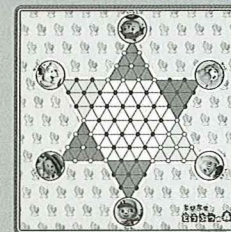
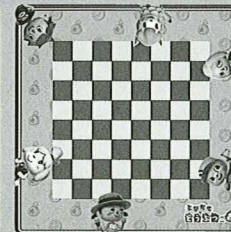
遊ぶ前の準備

●付属のすべり止めをジャラポン台の裏側の4ヶ所に各1枚ずつ貼ります。
※すべり止めを貼る際には、ジャラポン台のよごれをよくふき取ってから貼ってください。

▲ジャラポン台裏面

●ベルをきれいに切り取ります。

もくじ

ゲームシートについては下記の4面(両面4種)があります。

すごろくゲームシート

ダイヤモンドゲームシート

チェッカーゲームシート

ハッピーゲームシート

1 かんたんジャラポンゲーム

楽しく遊べる、数字合わせゲームです。「ジャラポンゲーム」の練習用として遊べます。

勝利条件 1〜9までのジャラポンパイを1個ずつそろえたら上がりです。
そして、最後に持っているトロフィーの合計数が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ83個、(1〜9の各9個のパイと、オールマイティ2個)
●サイコロ2個 ●王様コマ1個 ●トロフィー27個(兵隊コマ赤、青、黄各9個ずつ)
※あまった白いジャラポンパイは使用しません。

あそびかた

1.席と親の決め方

全員が交代でサイコロを2個ふり、足した数がいちばん多い人が村長さん(ゲームの親)になります。
そして、その村長さんの人から順番に好きな場所に座ります(村長さんは、最初にゲームをスタートする人です。他の人は子と呼びます)。
村長さんは「王様コマ」を盤面の右端におきます。村長さんが交代したときは、「王様コマ」を新しい村長さんに渡してください。

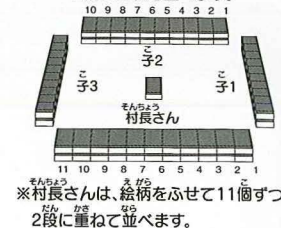
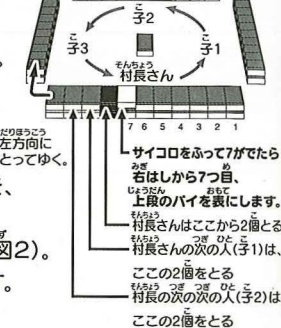
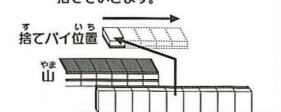
2.パイの並べ方

83個のパイ全部をジャラポン台の上でよくかきまぜます。
そして絵柄をふせながら、図のように10個ずつ2段に重ねて並べます。
村長さんは11個ずつ2段に重ね、残った1個のパイは中央におきます(図1)。

3.ゲームのスタートとパイの配り方

①最初に村長さんはサイコロを2個ふり、出た目の合計数分を自分の山の右端から左方向に数え、その上段にあるパイを絵柄が見えるように表にします。
そして村長さんは表にしたパイの左どなりに重ねてある上下2個のパイを、他の人から見えないように取り、自分の手前におきます。
②次の番の人(子1)は、村長さんがとったところの左どなりから2個取ります(図2)。
こうして2個ずつ順番に取っていき、手持ちのパイを全員8個ずつにします。
③8個になったら、絵柄を他の人に見えないように、自分の方に向けて、ジャラポン台の凹みに立てます。他の人のパイは見てはいけません。

4.ゲームの進め方

①最初に村長さんが山のパイのいちばん端(パイの配り方のときに、最後の人が取ったパイのつづき)の上のパイを1個取ります(図3)。
②すると、手持ちの8個とあわせて9個になります。この9個が、1〜9のパイ1個ずつになってたら上がりです。
そうでなかったら、9個のうち、いらないと思うパイ1個を自分の前に捨てて、手持ちを8個にもどします。
③パイを捨てるときは、絵柄を表にして、自分の前に並んでいる山の向こう側へ捨てます。
④捨てたパイは左から右に、タテにして並べていきます(図4)。
⑤同じように、次々と取る人の順番は、左回り(時計の方向と反対回り)で、残っているパイを上・下・上・下と1個取ってきては1個捨て、誰よりも早く上がるように絵柄をそろえていきます(つまり、パイを取る人の順番と、取るパイの順番は、逆方向になります)。

⑥1番早く、パイの絵柄を1〜9まで1個ずつそろえたら、「どうぶつの森!」と上がりの声をかけ、全部のパイを絵柄を表にしてたおし、みんなに見せます。
他の人も全員、手元のパイをたおし、みんなに見せます。
⑦山から取ったパイで数字がそろった場合、得点としてトロフィーを2個もらいます。
他の人が捨てたパイでも上がることが出来ます。
他の人が捨てたパイで上がった時は得点としてトロフィーを1個もらいます。
村長さんが上がった場合はお祝いとしてトロフィーが追加で1個もらえます。
⑧点数の計算が終わったら、また最初から、全部のパイをジャラポン台の上でよくかきまぜ、パイを並べなおして、同じようにゲームをつづけていきます。
⑨ただし、村長さんが上がれなかったときは、その右どなりの人に村長さんがうつります。
村長さんが上がったときは、つづけて同じ人が村長さんになります。
⑩山の表向きになっているパイの1個手前のパイまで取って、誰も上がれなかったときは、その回のゲームは終わりになり、村長さんが右どなりの人にうつります。

5.オールマイティパイの使い方

どのパイのかわりとしても使えます(自分の欲しいパイの代わりにできます)。
また、オールマイティパイを使わずに上がった時はボーナスとしてトロフィー1個が追加でもらえます。

6.「上がり」のルール

あと1個のパイで上がりになるとき、そのパイを「上がりパイ」と呼びます。
「上がりパイ」は、自分の番にめくってくる以外にも、他の人がパイを捨てたときに「それで上がり」と宣言して「どうぶつの森!」と言えば、それで「上がり」になります。
宣言は「上がりパイ」が捨てられたら、すぐにします。ただし、「上がりパイ」と同じ数字のパイをそれまでに自分で捨てていたら、人の捨てたパイで上がることはできません。

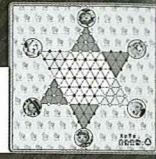
ゲームの終わり

1番最初に決めた村長さんからゲームを始めて、左回り(時計の方向と反対回り)で、みんなの村長さんが2回ずつ終わったらゲームを終わりにします。その時点で、それぞれが持っているトロフィーの多い順に順位を決めます。

2 ダイヤモンドゲーム

自分の陣地にいる10個のコマを、向かい側の陣地に移しかえるゲームです。
1つおきにコマが並んでいれば、いくつでもピョンピョンとんでいけます。

勝利条件 自分のコマ全部を、いちばん早く向かい側の自分の陣地に入れた人が勝ちです。

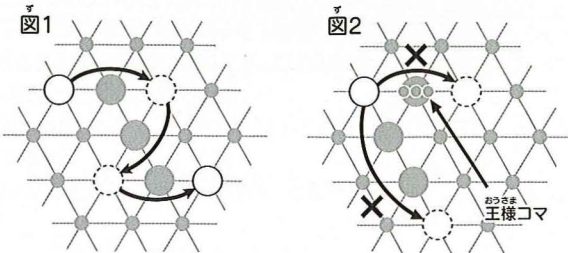
用意するもの ●王様コマ3個（青、黄、赤各1個ずつ）●兵隊コマ27個（青、黄、赤各9個ずつ）
●ダイヤモンドゲームシート　※2人で遊ぶときは、青・黄・赤のうち、2つの色だけを使います。

あそびかた

①青チーム、赤チーム、黄チームの中から、自分の好きな色を決めます。
②自分の王様コマを、それぞれの陣地にある、スタートと書いてあるキャラクターの上におきます。
兵隊コマは、王様コマをおいたところの近くにある○の上におきます。
③ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
④1番の人から自分のコマを1つだけ動かします。
⑤コマは、●や○を結ぶ線にそって、どの方向でも1つずつ進みます。
ただし、進もうとする方向に1つだけ誰かのコマがあれば、それをとびこすことができます（図1）。
自分のコマもとびこすことができます。
⑥とびこしたところのとなりに、また1つだけのコマがあれば、つづけてそれもとびこすことができます。
こうして、1つだけのコマがつづいていれば、1回の番で何回でもとびつづけることができます。
とびこえるコマは、どの色であってもかまいませんが、王様コマの場合は、とびこえることができません。
また、2つ以上並んでいるコマはとびこせません（図2）。
⑦他の色の陣地の境界線を進むことはできますが、その陣地の中に入ることはできません。
⑧自分のコマを全部、いちばん早く向かい側の自分の陣地に入れた人が勝ちとなります。
ただし、王様コマは、向かい側でもかならずキャラクターの上におかなくてはなりません。

勝つためのコツ

できるだけピョンピョンと、とびこせるように考えましょう。
ピョンピョンとべる道をつくって、それを何度も利用すると勝つことができます。
王様コマが残ってしまわないように、なるべく早いうちに、王様コマを動かすようにしましょう。

図1

図2

3 チェッカーゲーム

人数 2人
難易度 ★★★★

相手のコマをとびこせたら、そのコマをとってしまうことができます。
ちょっと頭を使いますが、世界中でプレイされている面白いゲームです。

勝利条件 相手のコマを全部とってしまうか、動けなくすれば勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ24個（1〜4までを各6個）をコマとして使用します。
●チェッカーゲームシート

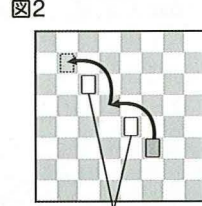
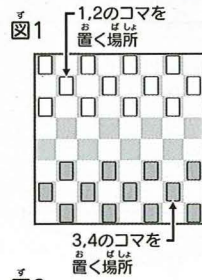
あそびかた

①ジャンケンなどで順番を決めます。
②先攻の人は、1、2のコマ12枚を図1のように緑のマスに、
絵柄が上になるように並べます（白色のマスには、おきません）。
後攻の人は、3、4のコマ12枚をつかって、同様に並べます。
③先攻の人から自分のコマを1つ動かします。
④コマは緑色のマスから緑色のマスへ、ナナメ前に1マスだけ
動かすことができます。
ただし、ナナメ前に相手のコマが1つだけあれば、
それをとびこして、そのコマをとることができます。
とびこした所のナナメ前に、また相手のコマが1つだけあれば
そのコマもとびこして、とれます。こうして、とびこせるコマが
つづいていれば、いくつでもとびこして、相手のコマをとります（図2）。
とった相手のコマは、ゲーム台からはずします。
⑤コマは、ナナメ後ろに動いたり、とびこえることはできません。
ただし、相手側のはしまで進んだコマは、パワーアップコマとなって（図3の上）、
その次の番から、ナナメ後ろに進んだり、とびこえたりすることができます。
パワーアップコマになったときは、ねかせた状態からタテにコマを立て、
ほかのコマと区別します。
パワーアップコマは何個でもなることができます。パワーアップコマになっても、
相手のコマにとびこされると、とられてしまいます。
⑥相手のコマが2個以上並んでいる場合は、とびこえることができません。
また、自分のコマをとびこえることもできません（図3の下）。
⑦相手のコマをとれるときは、かならず、そのコマをとらなければなりません。
⑧相手のコマを全部とってしまうか、動けなくすれば勝ちとなります。

図1

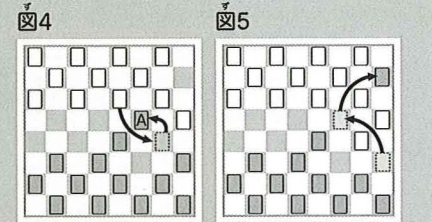
図2

3, 4のコマは、この2つのコマをとることができます。

図3

勝つためのコツ

「とれるコマがあるときは、とらなければいけない」というルールを利用します。1つのコマをぎせいにして、相手のコマをそれ以上とれるようにするのです。図4はその例です。相手は、Aのコマをとらなければなりません。そこで、図5のように、相手のコマを2個とってしまうことができます。

図4

図5

4 大金持ちゲーム

人数 2～4人
難易度 ★★

トランプの「大富豪ゲーム」のように遊ぶゲームです。

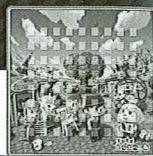
勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ39個（1～8までを各4個ずつ、9を6個、オールマイティ1個）
●ハッピーゲームシート

あそびかた

最後に出されたパイより強いパイをここ□（場）に出していく。

親が変わったらパイを外に出す。

配られたパイは□などにならべる。

①ジャンケンなどをして、親を決めます。
②39個全てのパイを裏向きしたまま、よくまぜて、親から順番に全員に均等に配ります。
③親が手元の中から最初のパイを場に出し、あとは時計回りに次の人がより強いパイを出して、順番に並べてください。
④パイの数字が大きい方が強いパイです(図1)。
（弱い←1、2、3、4、5、6、7、8、9、オールマイティ→強い）
次の人は、場にある最後のパイよりも強いパイしか出すことができません。
（例：場には6が出ている→7以上の強さのパイしか出せない。）
⑤親は最初にパイを場に出すとき、1個出すか、または同じ数字のパイを2～4個セットで出すことができます。
（例：3を2個セット、7を3個セットで出すなど。）
親が2～4個セットでパイを出した場合、次の人はその数字より強いパイを場と同じ個数のセットにして出さなければなりません。
（例：4が3個セットで出ている→5以上の強さのパイを3個セットで出さなければならない。）
⑥出せるパイがないとき、出したくないときは、パスができ、次の人に順番が移ります。
⑦全員がパスして、再び場にあるパイを出した人まで順番が回ってきたら、その人が親になります。
場にあるパイを台からとりのぞいて、新しい親は手持ちのパイから1個、又はセットの好きなパイを出せます。
⑧オールマイティは、最も強いパイですが、他の数字の代わりとして使うこともできます。
（例：8とオールマイティで8の2個セットとして出せるなど。）
⑨いちばん早く手元のパイが無くなった（上がった）人から順番に1位、2位、3位、4位となります。
ただし、オールマイティを使用して上がることはできません。
最後にオールマイティだけ手元に残った人はいちばんの負けとなります。

5 数字合わせゲーム

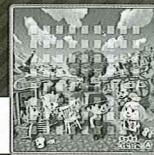
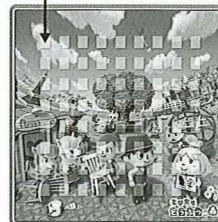
人数 1～4人
難易度 ★

裏になっているパイをめくって、同じ数字のペアをつくるゲームです。

勝利条件 ジャラポンパイを、多く取った人の勝ち。

用意するもの ●ジャラポンパイ72個（1～9までを各8個） ●ハッピーゲームシート

あそびかた

ここの□に1個ずつパイをおくと72個きれいにならびます。

①ジャラポン台の上に、用意した1～9までのジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。
②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りの順番となります。
③自分の番がきたら、どれでもすきな2個のパイをめくります。
④2個のパイが同じ数字だったら、台から取り除いて自分の手元に置いておきます。
⑤2個のパイがちがう数字だったら、そのまま裏にして、もとにもどします。
⑥ゲームを続け、ジャラポン台上のパイがなくなったらゲーム終了です。
終了した時点で、いちばん多くジャラポンパイを取った人が勝ちとなります。

6 むらびとあつめゲーム

人数 2～4人
難易度 ★★

裏向きのジャラポンパイを、同じ数字が2つ出ないようにめくっていくゲームです。

勝利条件 手に入れたパイがいちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ81個（1～9まで各9個）

あそびかた

①ジャラポンパイを裏にしてよくまぜ、ジャラポン台の中央付近に寄せておきます。
②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
③自分の番になったら裏向きのパイを1つ選び、表にして自分の前に並べていきます。
パイは何回でも取ることができ、いつ止めても良いですが、以下のルールに従います。
●同じ数字のパイが2つ出たら、手番を終了します。同じ2つのパイとその間に出た全てのパイをジャラポン台の外に捨てます。それ以外のパイがもらえます（図1）。
●自分で手番を終了した場合は、それまでに出た全てのパイがもらえます。
④以降③をくり返し、裏向きのパイが無くなったらゲーム終了です。いちばん多くのパイを手に入れた人が勝ちです。

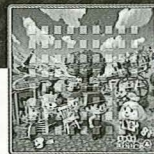
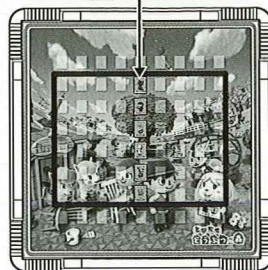
7 みんなならんで！ゲーム

トランプの「7ならべゲーム」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

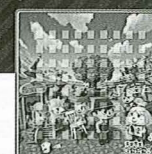
用意するもの ●ジャラポンパイ55個（1～9までを各6個ずつ、オールマイティ1個）
●ハッピーゲームシート

あそびかた

図1 5のパイを□の中の中央に並べます。

①5のパイ6個を全て取り出して別にしておきます。
②残った49個のパイを裏にしてよくまぜ、全員に6個ずつ配ります。
残ったパイは、ジャラポン台の端に並べ、中央を空けておきます。
③5のパイを、図1のようにシート中央に並べます。
④ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
⑤自分の番になったら、手元のパイの中から1つえらび、場にパイを出します。
並べ方は、左から順番に小さい数字が並ぶように並べます。
ただし、隣のパイが無いところには並べることはできません。
並べることのできるパイが1つも無い場合は、外側の裏向きパイからひとつ取ります。
それが並べることのできるパイなら、そのまま出すことができます。
裏向きのパイが無いときは、手番をパスします。
⑥オールマイティは、どのパイ代りにもなります。
自分が並べたいところにオールマイティがあった場合は、オールマイティを取らないといけません。
⑦手持ちパイが無くなったらその人は終了となります。
オールマイティが手元に残ってしまったら、その人がいちばんの負けとなります。
いちばんはやく自分のジャラポンパイを無くした人が勝ちです。

8 うそ発見ゲーム

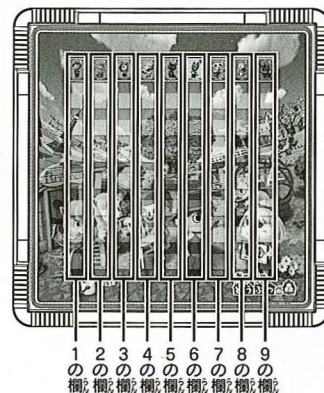
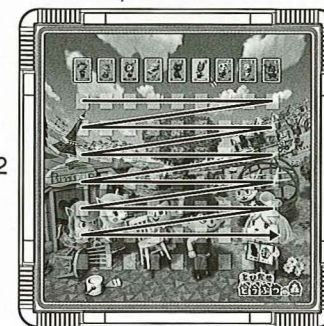
トランプの「ダウトゲーム」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ46個（1～9までを各5個ずつ、オールマイティ1個）
●ハッピーゲームシート

あそびかた

①1～9のパイを1個ずつ取り出して別にしておきます。
②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りの順番となります。
③残った37個のパイを裏にしてよくまぜ、全てを全員に均等に配ります。
④①で別にした9つのパイを、図1のようにシート上に並べて各数字の見出しと欄を作ります。
⑤ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
⑥1番の人は「1」と言って、シート上の「1」の欄にパイを裏向きに出します。
オールマイティは、好きな数字として使えます。パイはいくつ出しても構いません。2つ以上出すときは上に重ねます。シート上には、各数字の欄に従って左上から順番に出していきます（図2）。
⑦次の人は「2」と言って、同様にシート上にパイを出します。
このように、順番にパイを出していきます（9の次は1に戻ります）。
⑧自分の番をパスすることは出来ません。
出すべき数字のパイがない場合は、別の数字のパイを、他の人にばれないように出します（うそをつく）。
⑨もし、他の人が宣言とは違う数字のパイを出していると思ったら、「うそ発見！」と言ってパイを確かめることができます。
●パイが宣言と違っていたら、うそのパイを出した人が④で並べた見出しのパイ以外の全てのパイを取らなければなりません。
●パイが宣言どおりだったら、「うそ発見！」と言った人が④で並べた見出しのパイ以外の全てのパイを取らなければなりません。
⑩ゲームが⑨で中断した場合、シート上のパイを取った人の番となり、数字は最後に出ている数字の続きから再開します。
⑪いちばん早く手元のパイが無くなった人が勝ちとなります。

図1

図2

9 あやしいネコ発見ゲーム

トランプの「ババぬき」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 最後まで「あやしいネコ」を持っていた人の負けです。

用意するもの ●ジャラポンパイ29個（1～7までを各4個ずつ、あやしいネコ1個）
●ハッピーゲームシート

あそびかた

①ジャンケンなどで1番を決め、時計回りに2番、3番の順となります。
②ジャラポン台の上に、用意した1～7までを各4個ずつと、あやしいネコ1個を裏にしてよくまぜます。
そして、29個全てのパイを全員に均等に配ります。
余る時は1番の人から1個ずつ配分します。
③各プレイヤーは、手元にある同じ数字のパイを2個ずつペアにして場に捨てます。
④手元にペアとなるパイがなくなったところで、他のプレイヤーに見られない様に自分の手前にパイを置き、ゲームを開始します。(図1)
⑤1番の人から順に左隣のプレイヤーのパイを裏側から見たまま、すきなパイを1個取ります。
●手元に同じ数字のパイがあったら、ペアにして場に捨てます。
●手元に同じ数字のパイがないときは、そのパイを自分の手元のパイの中に入れます。
⑥手元のパイがなくなったら「あがり」となり、ゲームから抜けます。
早く上がった人ほど、勝ちです。
最後まで「あやしいネコ」パイを持っていた人が負けとなります。

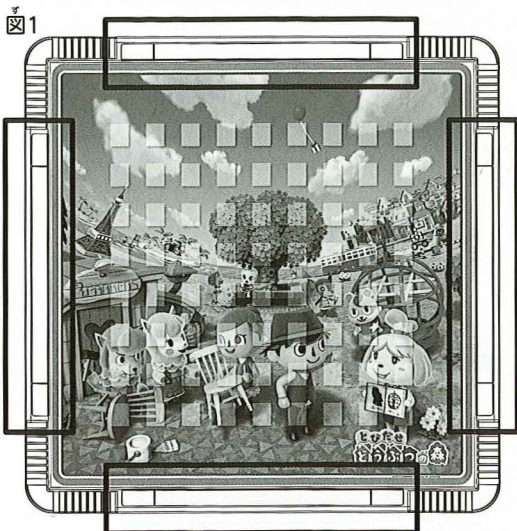



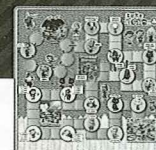
図1

配られたパイは □ などにならべる。

10 すごろくゲーム

ゴールを目指して、ゲーム盤の指示に従いながら進める、すごろくゲームです。

勝利条件 いちばん早くゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ（1人1個、番号ちがいで）●すごろくゲームシート
●サイコロ1個

あそびかた

①自分のパイの絵柄を決め、スタートに置いておきます。
ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
②1番の人からサイコロをふって、パイを進めます。
止まったマスに指示が書いてあるときは、その指示に従ってください。
※『コース中間地点』では、誰かがマスに止まるとジャンケンを行い、1番勝った人が3マス進むことができます。
③いちばん早くゴールした人が勝ちです。ゴールはぴったり止まらないと上がれません。
ぴったり止まるまで、矢印に沿ってぐるぐる回ります。

11 ジャラポンゲーム

楽しく遊べる、どうぶつの森の絵合わせゲームです。上がり方によって、もらえる点数が変わります。「リーチ」や「ポン」をうまく使って、高得点を目指しましょう!

勝利条件 最後にベル(得点)の合計点数が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ83個、(1~9の各9個とパイと、オールマイティ2個)
●サイコロ2個 ●ベル ●王様コマ1個 ●得点表
※あまった白いジャラポンパイ・ベルは使用しません。

あそびかた

★基本的なゲームの進め方は「かんたんジャラポンゲーム」と同じですので、同様にゲームを進めてください。
得点はトロフィーの変わりに「ベル」を使います。
このジャラポンゲームでは「上がり手」が増え、「リーチ」と「ポン」、「ドラパイ」、「ボーナスパイ」という新しいルールが追加されます。

図1 「リーチ」と声をかけて、ヨコ向きに置いて捨てます。10ベルをリーチパイの近くに出しておきます。

図2 左側の人から「ポン」した場合。

正面の人から「ポン」した場合。

右側の人から「ポン」した場合。

1.ベル(得点)の配り方

1人の持つベルの枚数は22枚で、その合計の点数は1000ベルです。
ゲームをはじめる前に次のように配ります。
10ベル…10枚、50ベル…6枚、100ベル…6枚

2.「上がり手」と「得点表」について

それぞれに得点表を配ります。パイをそろえたときの上がり手は、得点表に書いてある11種類になります。

3.オールマイティパイの使い方

どのパイのかわりとしても使えます(自分の欲しいパイの代わりにできます)。
また、上がったときにオールマイティパイが入っていると1枚につき30ベル加算されます。

4.「リーチ」のルール ※「リーチ」とは、あと1個で上がるという宣言のことです。

①あと1個のパイで上がりになるとき、「リーチ」ができます。「リーチ」をしておくと、上がったときにリーチのボーナスとして50ベルが加算されます。しなくてもかまいません。
②「リーチ」をするには、いらないパイを捨てるときに「リーチ」と声をかけ、そのパイを「リーチ」の印としてヨコ向きにおいて捨てます。そして「リーチ」の掛け金として、10ベルのチップを台の上に出します(図1)。
③ただし、「リーチ」をしてから、1回でも他の人が捨てた「上がりパイ」を見のがすと、その後捨てられたパイを取って上がることはできません。この場合は、自分がめくって持ってきたパイのみで上がれます(いつ「リーチ」をしたかは、パイをヨコ向きにした所でわかります)。
④「リーチ」をしたら、自分のそろえた絵柄を変えることはできません。
⑤「リーチ」をして他の人が上がってしまったときは、自分が出した10ベルは、上がった人に取られてしまいます。誰も上がれなかったときは、場に取られてしまい、そのまま台の中央においておきます。場に取られてしまった10ベルは、次のゲームで上がった人がもらえます。

5.「ポン」のルール

①「ポン」できるのは、「ポン」したいパイを誰かが捨てた直後です。すぐに声をかけてください。
②そのとき、「ポン」と声をかけ、誰から「ポン」したかわかるように「ポン」をしたパイを自分の2個のパイといっしょに絵柄を表にして右端におきます(図2)。
※「上がりパイ」と同じ数字のパイを自分が捨てていたら、他の人が捨てた同じ数字のパイでは上がれません。
このため、ポンされたパイも、もとは誰が捨てたパイかをはっきりさせておく必要があります。

③「ポン」をしたら、残りのパイからいらないパイを1個捨てます。
④「ポン」をした後のゲームをする順番は、「ポン」をした人の右どなりの人からつづけます。
⑤「ポン」をした人は、「リーチ」ができません。
⑥「ポン」は可能な限り、何回でもできます。2人以上が同時に「ポン」をしたら、村長さんから左回りで村長さんに近い人が取ります。
⑦「ポン」をして、上がったときの得点は、「上がり方のまとめ」を見てください。
※「ポン」をしたら、上がったときの点数は半分になります。
また「リーチ」もできませんので、よく考えてやりましょう。

村長さんから順に左まわりで、村長さんに近い人が勝ちです。

6.「ドラパイ」と「ボーナスパイ」のルール(図3)

「ドラパイ」…山の中の表になっているパイを「ドラパイ」と言います。
自分が上がったときに、上がり手の中にこのドラパイと同じ番号のパイがあると1個につき30ベルが追加されます。
「ボーナスパイ」…リーチした人が上がったときだけパイを表にします。
上がり手の中にこのボーナスパイと同じ番号のパイがあるときは1個につき30ベルが追加されます。

7.「上がり方」の注意

①上がり方には、人の捨てたパイを取って上がる場合と、自分でめくって取って上がる場合があります。
また上がるまでに「ポン」をしている場合、「リーチ」をしている場合、どちらもしていない場合があります。
それぞれの場合の得点は、「上がり方のまとめ」を見てください。
②あと1個で上がれるというとき、他の人がそのパイを捨てたとしても、そのパイと同じ数字のパイを、自分が以前に捨てていたら、そのパイで上がることはできません。自分でそのパイをめくって取ってきて上がるか、可能なら別の上がり手をねらうしかありません。
●2人同時に上がるときのルール
人が捨てたパイで2人以上が同時に上がる場合、村長さんから左回り(時計の方向と反対回り)で村長さんに近い人が上がりになります(図4)。
●村長さんが上がったときのルール
村長さんが上がると、みんなからお祝いとして10ベルずつもらえます。
また、村長さんが上がりつづけるかぎり、その人は次のゲームも村長さんを続けられます。

8.ゲームが成立しない時のルール

ドラパイの1個手前のパイまで取って、誰も上がれなかったときは、その回のゲームは終わりになります。
また新しくゲームを始め、村長さんは村長さんの右どなりの人に移ります。
このとき、誰かがリーチをしていて、リーチの10ベルがあった場合、そのリーチ点を台の上においておき、次のゲームで上がった人が、そのチップをもらいます。

9.ペナルティー(罰金)

次の場合は上がりが無効となり、さらにペナルティーとして、みんなに30ベルずつ払わなければなりません。
また、村長さんがペナルティーの場合、村長さんは右どなりの人に移ります。
・上がったときに、パイを間違えていた。
・他の人が捨てたパイで上がったときに、そのパイと同じパイが、自分が捨てたパイの中にある
(そのパイが他の人にポンされていても、ペナルティーになります)。

ゲームの終わり

1番最初に決めた村長さんからゲームを始めて、左回り(時計の方向と反対回り)で、みんなの村長さんが2回ずつ終わったら、ゲームを終わりにします。
その時点で、それぞれが持っているベルを数えて、いちばん得点の多い順に、順位を決めます。
※ゲームの途中でベルが無くなった人がでたときは、その時点でゲームを終わりにして、点数を数え、順位を決めます。

得点表

ノーマルスコア

オールマイティが入って上がると1個につき+30ベルです。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①しずえロイヤルフラッシュ しずえの入った①番すべてをそろえる	指定	1000	500
②ロイヤルフラッシュ すべて同じ色(番号)でそろえる		500	250
③フルハウス 同じ色が6個と他の色3個でそろえる (絵柄はどれでもよい)	同色6個(フリー) 同色3個(フリー)	200	100
④スリートリオ 同じ色3個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	100	50
⑤ストレート ①～⑨番(すべてちがう色)をそろえる (絵柄はどれでもよい)		50	できない
⑥ツースリー 同じ色3個1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	20	10

+30

スペシャルスコア

スペシャルスコアをねらう場合、「指定」のパイにはオールマイティは使えません。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①キャラパーフェクト ①～⑨番で右図指定の絵柄	指定	800	できない
②アイラブマイホーム 右図指定の絵柄1セットと 同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
③エイブルシスターズ 右図指定の絵柄1セットと 同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
④CLUB444 右図指定の絵柄1セットと 同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	200	
⑤しずえのおたすけ ツーペアセット しずえが入っていて、同じ色2個が4セット (絵柄はどれでもよい)	同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 指定	100	できない

+30

得点表

ノーマルスコア

オールマイティが入って上がると1個につき+30ベルです。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①しずえロイヤルフラッシュ しずえの入った①番すべてをそろえる	指定	1000	500
②ロイヤルフラッシュ すべて同じ色(番号)でそろえる		500	250
③フルハウス 同じ色が6個と他の色3個でそろえる (絵柄はどれでもよい)	同色6個(フリー) 同色3個(フリー)	200	100
④スリートリオ 同じ色3個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	100	50
⑤ストレート ①～⑨番(すべてちがう色)をそろえる (絵柄はどれでもよい)		50	できない
⑥ツースリー 同じ色3個1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	20	10

+30

スペシャルスコア

スペシャルスコアをねらう場合、「指定」のパイにはオールマイティは使えません。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①キャラパーフェクト ①～⑨番で右図指定の絵柄	指定	800	できない
②アイラブマイホーム 右図指定の絵柄1セットと 同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
③エイブルシスターズ 右図指定の絵柄1セットと 同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
④CLUB444 右図指定の絵柄1セットと 同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	200	
⑤しずえのおたすけ ツーペアセット しずえが入っていて、同じ色2個が4セット (絵柄はどれでもよい)	同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 指定	100	できない

+30

©2012 Nintendo Licensed by Nintendo

得点表

ノーマルスコア

オールマイティが入って上がると1個につき+30ベルです。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①しずえロイヤルフラッシュ しずえの入った①番すべてをそろえる	指定	1000	500
②ロイヤルフラッシュ すべて同じ色(番号)でそろえる		500	250
③フルハウス 同じ色が6個と他の色3個でそろえる (絵柄はどれでもよい)	同色6個(フリー) 同色3個(フリー)	200	100
④スリートリオ 同じ色3個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	100	50
⑤ストレート ①～⑨番(すべてちがう色)をそろえる (絵柄はどれでもよい)		50	できない
⑥ツースリー 同じ色3個1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	20	10

+30

スペシャルスコア

スペシャルスコアをねらう場合、「指定」のパイにはオールマイティは使えません。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①キャラパーフェクト ①～⑨番で右図指定の絵柄	指定	800	できない
②アイラブマイホーム 右図指定の絵柄1セットと同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
③エイブルシスターズ 右図指定の絵柄1セットと同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
④CLUB444 右図指定の絵柄1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	200	
⑤しずえのおたすけツーペアセット しずえが入っていて、同じ色2個が4セット (絵柄はどれでもよい)	同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 指定	100	できない

+30

得点表

ノーマルスコア

オールマイティが入って上がると1個につき+30ベルです。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①しずえロイヤルフラッシュ しずえの入った①番すべてをそろえる	指定	1000	500
②ロイヤルフラッシュ すべて同じ色(番号)でそろえる		500	250
③フルハウス 同じ色が6個と他の色3個でそろえる (絵柄はどれでもよい)	同色6個(フリー) 同色3個(フリー)	200	100
④スリートリオ 同じ色3個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	100	50
⑤ストレート ①～⑨番(すべてちがう色)をそろえる (絵柄はどれでもよい)		50	できない
⑥ツースリー 同じ色3個1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	同色3個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	20	10

+30

スペシャルスコア

スペシャルスコアをねらう場合、「指定」のパイにはオールマイティは使えません。

上がり役の名前	上がり方の見本	得点(ベル)	ポン
①キャラパーフェクト ①～⑨番で右図指定の絵柄	指定	800	できない
②アイラブマイホーム 右図指定の絵柄1セットと同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
③エイブルシスターズ 右図指定の絵柄1セットと同じ色3個が2セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色3個(フリー) 同色3個(フリー)	300	
④CLUB444 右図指定の絵柄1セットと同じ色2個が3セット (絵柄はどれでもよい)	指定 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー)	200	
⑤しずえのおたすけツーペアセット しずえが入っていて、同じ色2個が4セット (絵柄はどれでもよい)	同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 同色2個(フリー) 指定	100	できない

+30

©2012 Nintendo Licensed by Nintendo